

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Pasanen, Tero

Title: Kohut ja moraalipaniikit pelimedian kulttuurisina siirtymäriitteinä

Year: 2018

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittaja ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2018

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Please cite the original version:

Pasanen, T. (2018). Kohut ja moraalipaniikit pelimedian kulttuurisina siirtymäriitteinä. Pelitutkimuksen vuosikirja 2018, 2018, 111-114.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/ptvk2018.pdf>

Kohut ja moraalipaniikit pelimedian kulttuurisina siirtymäriitteinä

Lektio

Tero Pasanen

Jyväskylän yliopisto

Länsimaissa uusia, nousevia mediamuotoja on perinteisesti pidetty uhkana yhteiskunnallista järjestystä ylläpitäville sosiaalisille normeille ja moraalille arvoille. Väitöskirjani sijoittaa digitaaliset pelit tähän vuosisataiseen jatkumoon. Tutkimukseni lähtökohtana oli, että sosiaalisen huolen synnyttämät kohut, polemiikit ja moraalipaniikit toimivat eräänlaisina kulttuurisina siirtymäriitteinä uudelle medialle. Ne ilmentävät mediamuotojen siirtymää sosiaalisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta toiseen, tässä tapauksessa marginaalista valtavirtaan.

Termillä “moraalipaniikki” viitataan yhteisössä syntyneeseen liioiteltuun huoleen, joka kohdistuu tiettyyn tekoon tai ilmiöön, jonka uskotaan uhkaavan yhteiskunnallista järjestystä. Tämä huoli, joka voi olla aito tai täysin tarkoituksella keksitty, purkautuu vastenmielisyytenä sitä yksilöä, ryhmää tai artefaktia kohtaan, jonka uskotaan olevan vastuussa edellä mainitusta uhasta. Moraalipaniikit ovat omaksuneet rituaalisen muodon, sillä ne muodostuvat erityisistä elementeistä ja toiminnoista, jotka suoritetaan tietyn kaavan mukaisesti. Lisäksi paniikkien sisäisillä toimijoilla on omat, etukäteen määritetyt roolinsa. Kohut ja polemiikit ovat puolestaan lyhytkestoisia julkisia kiistoja, joilla on potentiaalia kasvaa mo-

raalipaniikeiksi. Ne tarjoavat eri toimijoille ja intressiryhmille retorisen tilanteen, jonka avulla he voivat ajaa omia taloudellisia, poliittisia tai ideologisia tarkoituksiaan.

Vanhemmista taide- ja mediamuodoista muun muassa halpa kioskirjallisuus, työväenluokan teatteri, sarjakuva, musiikki sekä elokuva ovat läpikäyneet tämän sosiaalisaatioprosessin. Yhteiskunnallisilla peloilla on ollut perustavanlaatuinen merkitys mediamuotojen kehityksellä, sillä niiden seurauksena on asetettu uusia lakeja, toimintaperiaatteita sekä itsesääntelyjärjestelmiä. Huoli digitaalisten pelien haitallisista vaikutuksista on päivitetty ilmentymä tästä kulttuurisesta traditiosta. Pelien interaktiivisuus on avannut uuden ulottuvuuden, sillä ne vaativat käyttäjiltään aktiivista toimijuutta edetäkseen. Tämän on nähty lisäävän pelien potentiaalista vahingollisuutta, verrattuna yllä mainittuihin passiivisiin mediamuotoihin. Aktiivinen toimijuus ikään kuin voimistaa oletettuja haittavaikutuksia, sillä pelaajat kontrolloivat suoraan pelikokemustaan ja tekemiään valintoja.

Digitaalisten pelien kohdalla irtautuminen siitä vanhasta yhteiskunnallisesta asemasta, jossa se nähtiin yksinomaan lasten mediana, tapahtui 1990-luvulla, jolloin peleissä ryhdyttiin yhä enemmän käsittelemään vakavempia teemoja. Tä-

hän kulttuuriseen kypsymiseen vaikutti luonnollisesti pelimedian teknologinen kehitys. 2000-luku oli siirtymävaihe, jota leimasi nopea taloudellinen kasvu sekä verkkopelaamisen yleistymisen. Tätä ajankohtaa leimasi myös ensimmäinen laaja peleihin liitetty moraalipaniikki, jonka kohteena oli pelien sisältämä väkivalta. 2010-luvulla pelit alkoivat siirtymään kohti vakiintuneempaa yhteiskunnallista asemaa.

Pelimedian ilmaisua rajoittavat kuitenkin yhä tietyt moraaliset ja kulttuuriset esteet, vaikka sen oikeudellinen asema onkin laajasti tunnustettu. Tällä hetkellä pelimediaan kohdistuneita länsimaisia kategorisia tabuaiheita on ainoastaan yksi: juutalaisten kansanmurha eli Holokausti. Peleissä aihetta voidaan ainoastaan sivuta. Siitä ei voi tehdä peliä. Sen sijaan ehdollisten tabuaiheiden ja sopimattomien aihepiirien kirjo on huomattavasti laajempi, pitäen sisällään vaikkapa seksuaalisen väkivallan ja rasismia. Tabut ovat kulttuurisesti määritetty ja ne vaihtelevat eri kulttuuriympäristöjen välillä. Esimerkiksi edellä mainittu seksuaalinen väkivalta ei ole japanilaisessa pelikulttuurissa tabu vaan suhteellisen yleinen ja suosittu peliteema, jonka kohderyhmä koostuu niin mies- kuin naispelaajistakin. Se mikä ylittää sopimattomuuden rajan riippuu sen sijaan yksilön omasta subjektiivisesta tulkinnasta. Myös kansallisella lainsäädännöllä on oma vaikutuksensa. Maakohtaiset lait heijastelevat pelimedian yhteiskunnallista asemaa sekä kyseisen valtion sensuurin historiaa.

Nämä kirjoittamattomat sekä kirjoitetut säännöt erottavat digitaaliset pelit muista perinteisistä ilmaisumuodoista. Kaikkia niitä aiheita ja teemoja, joita kirjallisuudessa ja elokuvassa rajoittamatta käsitellään, ei voida peleissä vapaasti simuloida. Vakiintunut perustelu tälle on, että tietyt historialliset tai sosiaaliset painolastit kantavat aihepiirit ja teemat ovat liian vakavia aiheita pelattavaksi. Tästä ajatuksesta välittyä edelleen valitettavan yleinen mielikuva pelien viihteellisyy-

destä ja pelaamisen leikkimielisyydestä. Tämä kulttuurinen kehitys hallitsee yhä suhtautumista pelimediaan, vaikka digitaalisia pelejä onkin käytetty koulutustarkoitukseen jo 1970-luvulta asti. Lautapeliin hyötykäytöllä on vieläkin pidempi historiansa, joka ulottuu aina 1800-luvulle asti. On kuitenkin syytä todeta, että läheskään aina eivät myöskään tarkoitus ja metodi ole kohdanneet. Pelintekijät ovat pyrkineet käsittelemään vaikeita kulttuurisia ja historiallisia kipupisteitä erittäin yksinkertaisen pelimekaniikan kautta, usein yksinkertaistaen ne pelkäksi räiskinnäksi. Kritiikkiä kohdatessaan tekijät myös silloin tällöin aliarvoivat oman mediansa ilmaisukykyä alentamalla ne ”pelkiksi peleiksi”.

Pelimedia on olemukseltaan erittäin ennalta-arvaamaton. Aktiivinen toimijuus johtaa usein tiettyyn hallitsemattomuuteen, joka korostuu erityisesti verkkomoninpeleissä. Pelintekijät eivät pysty tarkasti kontrolloimaan sitä, miten tai mihin heidän tuotettaan käytetään. Osa pelaajista saattaa aktiivisesti pyrkiä rikkomaan normeja ja kokeilemaan pelisysteemin rajoja, esimerkiksi epäsovinnaisien pelitapojen kautta. Tämä niin sanottu transgressiivinen ja/tai emergenttinen pelaaminen voi ajoittain purkautua erittäin antisosiaalisena käyttäytymisenä, joka puolestaan nähdään epäkunnioittavana arko- ja aihepiirejä kohtaan.

Väitöskirjani yleiset tavoitteet voidaan jakaa neljään kategoriaan. Ensimmäisenä päämääränä oli tarkastella kohujen, polemiikkien ja moraalipaniikkien syntyyn myötävaikuttaneita sosiokulttuurisia osatekijöitä. Ne liittyvät pääsääntöisesti valvonnan puutteeseen ja muihin lainsäädännöllisiin kysymyksiin, pelimedian oletettuihin haittavaikutuksiin, kaupallisiin ja taloudellisiin motiiveihin, pelien jakelukanaviin, transgressiiviseen representaatioon, normeja rikkoviin pelitapoihin ja arkaluontoiseen sisältöön, aihepiirien ajankohtaisuuteen ja viimeaikaisuuteen sekä poliittisiin ja ideologisiin kiistoihin.

Toinen keskeinen tavoite oli kartoittaa pelikohujen, polemiikkien ja moraalipaniikkien kehitys 1970-luvulta nykypäivään. Väitöskirjatutkimukseni osoittaa, että nämä julkiset kiistat eivät suinkaan ole tilanneriippuvaisia tai sattumanvaraisia episodeja vaan sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta tarkoituksella rakennettuja tapahtumia. Niiden taustalla vaikuttavien yksilöiden ja intressiryhmien toimintaa ohjaavat moninaiset sosiopoliittiset motiivit, jotka vaihtelevat ideologisista päämääristä taloudellisiin vaikuttimiin. Siinä missä aikaisemmat kohut ja paniikit ilmensivät korkea ja populaarikulttuurin yhteentörmäystä, nykyiset tapaukset nostavat ristiriitoja esiin saman, vaikkakin erittäin sirpaloituneen kulttuuripiirin sisäلتä. Näitä reaaliaikaisia julkisia kiistoja ei käyda lehtien painetuilla sivuilla vaan niiden virtuaalisena taistelulenttänä toimivat sosiaalinen media sekä muut verkkoympäristöt.

Kohut ja paniikit heijastavat aikansa yleistä ilmapiiriä sekä kulttuuria, josta ne ponnistavat. Esimerkiksi 1980-luvun puolivälissä, suomettumisen ajan Suomessa, avoimesti neuvostovastaisen tietokonepelin myynti ja siitä kirjoitettu neuvostovastaiseksi tulkittu peliarvio aiheuttivat poliittisen kohun, josta seurasi diplomaattisten kulissien takana käyty ulkopolitiittinen kädenvääntö. Tämä tapahtuma oli sidottu ainutlaatuisen historialliseen kontekstiin, jossa yhdistyivät Suomen geopolitiittinen sijainti, maamme kylmän sodan blokkien välinen erityisasema, ajan poliittinen kulttuuri sekä kansainvälisessä politiikassa vallinnut ilmapiiri.

Pelikohut ja paniikit ovat muuttuneet representaatio-, sisältö- tai vaikutuslähtöisistä kiistoista osaksi kokonaisvaltaisempaa kulttuurista keskustelua, joka käsittelee laajemmin yhteiskunnallisia ilmiöitä ja epäkohtia. Pelikohut ja paniikit eivät enää ole yksittäisiä rajattuja tapauksia, vaan ne kytkeytyvät yhä useammin suurempaan kokonaisuuteen. Esimerkkinä tästä voidaan mainita vaikkapa verkkohäi-

rintä, joka leimaa melko laaja-alaisesti nykyistä internetkulttuuria. Pelikulttuurit toimivat myös alustana poliittisille ja ideologisille kiistoille. Väitöksessä käsitelty #GamerGate –moraalipaniikki on oiva esimerkki pelikulttuurien sisäisistä identiteettipoliittisista kamppailuista. Tämä moderni moraalinen paniikki havainnollisti myös sen, että nämä julkiset yhteenotot voivat olla myös kaksipuolisia tapahtumia, niiden monitulkinnallisuuden ja moninapaisuuden vuoksi.

Kolmas pyrkimys oli selvittää julkisessa keskustelussa esiintyviä diskurssielementtejä, joissa digitaaliset pelit yhdistetään väkivallan eri muotoihin. Diskurssielementit ovat keronnallisia rakenneosia, joiden avulla eri toimijat ja intressiryhmät muodostavat monipuolisia narratiiveja ja ontologisia väitteitä pelien ja pelaamisen olemuksesta. Nämä jälkitekollisen yhteiskunnan kansantarinat muokkaavat pelimedian sosiaalista todellisuutta. Teemastaan huolimatta narratiivit muodostavat erittäin monipuolisen kokonaisuuden, eikä kaikissa niissä pelimediaa nähdä uhkana vaan myös mahdollisuutena. Perinteiset uhkakuvat, kuten esimerkiksi peliväkivallan ja aggressiivisuuden välinen kausaalinen suhde, nousivat odotetusti lukumääräisesti eniten esiin, mutta myös vanhempien vastuuta korostavat puheenvuorot sekä muut neutraalimmat teemat olivat suhteellisen yleisiä.

Viimeisenä päämääränä oli keskittyä pelimedian ominaispiirteisiin liittyviin pelkoihin. Näistä silmiinpistävin esimerkki on niin sanottu simulaattorinarratiivi, jossa pelit luokiteltiin harjoitustyökaluiksi äärimmäisille väkivallan teoille. Simulaattorinarratiiviin kuuluu oleellisena osana myös keskustelu pelien kyvyistä simuloida ympäröivää maailmaa. Tässä yhteydessä termi “pelirealismi” ei viittaa ainoastaan pelimaailman ja oikean maailman yhdenmukaisuuteen eli toisin sanoen grafiikan laatuun tai simulaation monimutkaisuuteen vaan se pitää sisällään myös toimijuuden ja pelaamisen ul-

koiset päämäärät. Simulaattorinarratiivi voidaan jakaa kahden alakategoriaan: murha- ja raiskaussimulaattoriin. Ensin mainittu on näistä huomattavasti tunnetumpi. Alunperin termi ”murhasimulaattori” yhdistettiin ensimmäisestä persoonasta kuvattuihin ammutapeleihin eli niin sanottuihin FPS-peleihin. Myöhemmin se laajeni koskemaan myös muita genrejä ja termistä tuli osa pelikulttuurien sisäistä kielenkäyttöä, jolla viitataan yleisesti äärimmäisen väkivaltaisiin peleihin. Murhasimulaattoridiskurssi nousi esiin vuoden 1999 Columbinen koulusurmien jälkimainingeissa, jolloin laajamittainen ja virheellinen uutisointi loi mediakehyksen, jossa painotettiin väkivaltaisten pelien ja kouluampumisten välistä oletettua yhteyttä. Tämä samainen viitekehys nousi esiin myös Suomessa Jokelan koulusurmien myötä vuonna 2007, jolloin media käsitteli kattavasti Pekka-Eric Auvisen pelimieltymyksiä. Päivitetty versio tästä mediakehyksestä on niin sanottu jihad-simulaattoridiskurssi, joka viittaa pelien muokkaamiseen ääri-islamilaisten terroristiryhmien propagandaksi. Raiskaussimulaattorit viittaavat puolestaan peleihin, jotka simuloivat seksuaalista väkivaltaa. Niiden uskotaan vaikuttavan pelaajien ajatusmaailmaan, naisten esineellistämisen ja naiseen kohdistuvan väkivallan normalisoitumisen kautta. Yleensä tämän kategorian alle päätyvät tietyt japanilaiset eroge-pelit.

Tulevaisuuden kohuja ja paniikkeja on lähes mahdotonta arvioida tarkasti, sillä ne seuraavat usein kulttuurisia, poliittisia ja teknologisia trendejä. On kuitenkin jokseenkin varmaa, että tämä vuosisatainen länsimaalainen perinne ei tule päätymään digitaalisiin peleihin. Peliteknologia tulee ottamaan ensi vuosikymmenen aikana valtavia edistysloikkia. Tämä kehitys nostaa vääjäämättä esiin myös uusia uhkakuvia. Kustannustehokkaan virtuaalitodellisuusteknologian yleistymisen yhdistettynä reaaliaikaiseen photorealitiseen grafiikkaan ja modaamiseen, eli laitteistojen ja ohjelmistojen muok-

kaamiseen, on yksi potentiaalisimmista ehdokkaista huomisen yhteiskunnalliselle huolelle. Mutta onko näissä tulevissa peloissa yhä kyse siitä, mitä pelit tekevät yleisölleen vai siitä, miten ihmiset toteuttavat itseään pelien ja pelaamisen kautta?

Pasanen, Tero (2017). *Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage*. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>.